



## **Efektifitas Model Pembelajaran *Drill* disertai Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII SMPN 12 Semarang**

**Yunita Nur Ayu Ardiyanti<sup>✉</sup> Henry Ananta, Aryo Baskoro Utomo**

Universitas Negeri Semarang

### **Info Artikel**

*Sejarah Artikel:*

Diterima Oktober 2016

Disetujui Oktober 2016

Dipublikasikan Desember 2016

*Keywords:*

*drill method learning , studies result, activities*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas VII SMP Negeri 12 Semarang setelah menggunakan model pembelajaran drill disertai media pembelajaran crossword puzzle. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah nonequivalent control group design. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan lembar tes pretest dan posttest. Dari hasil analisis data, didapat hasil pengamatan aktivitas belajar siswa secara keseluruhan pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata persentase sebesar 83%, data ini menunjukkan aktivitas belajar siswa kelas eksperimen tergolong tinggi. Pada nilai rata-rata pretest dan posttest hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen sebesar 62,56 dan 79,22. Sedangkan nilai rata-rata pretest dan posttest pada kelas kontrol sebesar 62,73 dan 73,83. Untuk peningkatan hasil belajar kognitif siswa dilihat dari uji gain. Hasil uji gain pada kelas eksperimen peningkatan hasil belajar kognitif sebesar 0,44 berkategori sedang. Sedangkan hasil uji gain pada kelas kontrol sebesar 0,29 berkategori rendah. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran drill disertai media pembelajaran crossword puzzle terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas VII SMP Negeri 12 Semarang lebih efektif dibandingkan model pembelajaran ekspositori dengan metode ceramah.

### **Abstract**

*This study aims to determine students' learning activities and improving student learning outcomes in subjects ICT class VII High School 12 Semarang after using drill method learning with instructional media crossword puzzle. The design used in this study is nonequivalent control group design. The tools used in this study was the observation sheet and test sheet pretest and posttest. From the analysis of the data, the result of observation of student learning activities as a whole in the experimental class earned an average percentage of 83%, this data shows the experimental class students learning activities is high. On average value of pretest and posttest cognitive learning outcomes in the experimental class at 62.56 and 79.22. While the average value of pretest and posttest in control class is 62.73 and 73.83. To increase students' cognitive learning outcomes seen from the gain test. The result of the gain in the experimental class of cognitive learning outcome category was 0.44. While the test results on the gain control class 0.29 low category. Based on the research results can be concluded that the use of learning model drill with instructional media crossword puzzle on the activity and student learning outcomes in subjects ICT class VII High School 12 Semarang more effective than expository teaching model with the lecture method.*

© 2016 Universitas Negeri Semarang

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:

Gedung E11 Lantai 2 FT Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: y.ardiyanti27@gmail.com

## PENDAHULUAN

Pada pembelajaran Teknologi Informasi dan Komputer (TIK) pemahaman terhadap materi sangat penting. Pemahaman terhadap materi yang baik akan membuat siswa menempatkan materi-materi tersebut dalam sistem memori jangka panjang (*long term memory*) dan dapat menggunakannya untuk berpikir pada tingkatan yang lebih tinggi (*higher level thinking*), seperti misalnya siswa dapat lebih aktif dan berpikir kreatif. Peran guru khususnya dalam proses pembelajaran sangat penting, guru dituntut menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan dalam setiap proses pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam belajar dan mengemukakan pendapatnya selama proses pembelajaran. Pemahaman materi yang baik semestinya akan mempermudah siswa dalam mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Berdasarkan hasil observasi pada Senin, 15 Februari 2016 dengan guru mata pelajaran TIK kelas VII SMP Negeri 12 Semarang diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran guru menggunakan model pembelajaran ekspositori. Model pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan pada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal (Majid, 2013). Penggunaan model pembelajaran ini bertujuan agar siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Namun pada pelaksanaannya siswa cenderung pasif dalam kelas, tidak memperhatikan pelajaran saat kelompok lain mempresentasikan hasil materi yang telah didapat dan siswa sibuk dengan hal-hal yang tidak berhubungan dengan pembelajaran, seperti misalnya berbicara dengan teman. Beberapa hal tersebut menunjukkan kurangnya aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran, dampaknya terlihat pada hasil nilai ulangan tengah semester (UTS) siswa kelas VII pada mata pelajaran TIK diperoleh hasil belajar kurang dari KKM yang ditentukan oleh sekolah. Nilai rata-rata UTS siswa kelas VII di

SMPN 12 Semarang adalah 63 dengan KKM 75. Rata-rata ketuntasan siswa hanya 26% saja.

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar pada pokok bahasan tersebut yaitu kurangnya waktu latihan siswa dalam mengulang kembali materi yang telah disampaikan dan dijelaskan sehingga rata-rata nilai UTS masih jauh dari kata memuaskan. Kondisi demikian apabila terus dibiarkan akan berdampak buruk terhadap kualitas pembelajaran mata pelajaran TIK di kelas VII tersebut khususnya dan di SMP Negeri 12 Semarang secara keseluruhan. Salah satu alternatif solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah memberikan inovasi dan variasi dalam penggunaan model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa serta memanfaatkan media pembelajaran yang lebih inovatif.

Metode pengajaran yang baik adalah metode yang mampu mengantarkan siswa dalam berbagai macam kegiatan, dalam hal ini siswa harus diberi kesempatan untuk melatih kemampuannya, misalnya menyelesaikan tugas dan latihan-latihan (Susilowati dkk, 2013). Usaha yang dapat dilakukan oleh guru dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa yaitu dengan mengubah metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa, salah satunya dengan pembelajaran melalui latihan berulang-ulang yaitu metode *drill*. Model *drill and practice* adalah suatu model dalam pembelajaran dengan jalan melatih siswa terhadap bahan pelajaran yang sudah diberikan (Rusman, 2013).

Selain penggunaan model pembelajaran, media pembelajaran juga dapat digunakan untuk menarik siswa pada mata pelajaran TIK yang selama ini dianggap kurang mempunyai daya tarik. Salah satu upaya yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa adalah dengan cara belajar aktif (*active learning*). Salah satu strategi cara belajar aktif adalah permainan. Permainan mempunyai fungsi pendidikan dan perkembangan. Salah satu permainan yang melibatkan partisipasi peserta didik aktif sejak kegiatan pembelajaran dimulai adalah teka-teki silang (*crossword puzzle*).

Penggunaan permainan teka-teki silang dapat bermanfaat didalam proses pembelajaran seperti, dapat mengasah daya ingat, belajar klasifikasi, mengembangkan kemampuan analisa, menghibur dan merangsang kreativitas (Ghannoe, 2010).

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan maka dilakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *drill* disertai media pembelajaran *crossword puzzle*. Penelitian yang dilakukan dengan tema “Efektifitas Model Pembelajaran *Drill* disertai Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII SMPN 12 Semarang”.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 12 Semarang pada mata pelajaran TIK Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016 setelah menggunakan model pembelajaran *drill* disertai media pembelajaran *crossword puzzle*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas VII SMP Negeri 12 Semarang Semester Genap Tahun 2015/2016 saat menggunakan model pembelajaran *drill* disertai media pembelajaran *crossword puzzle*.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*. Penelitian ini menggunakan dua kelas sebagai objek penelitian, kelas VII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VII D sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan menggunakan model pembelajaran *drill* dan kelas kontrol mendapatkan perlakuan menggunakan model pembelajaran ekspositori dengan metode ceramah pada mata pelajaran menu dan ikon *Microsoft word 2007*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP 12 Semarang yang terdiri dari 8 kelas, dengan jumlah siswa per kelas sebanyak 32 siswa. Pengambilan sampel

dalam penelitian ini dilakukan dengan cara *purposive sampling*. Dari populasi yang ada diambil dua kelas sebagai sampel. Dua kelas sebagai subyek penelitian terdiri atas satu kelas sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan (*treatment*) dan satu kelas sebagai kelas kontrol tanpa diberi perlakuan (*treatment*).

Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi pengamatan aktivitas belajar siswa, instrumen tes yang digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar TIK siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perangkat tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda dengan 4 pilihan. Tes yang dilakukan berupa *pretest* dan *posttest*. Instrumen tes yang baik harus valid berdasarkan uji validitas, realibilitas, tingkat kesukaran soal dan daya pembeda soal (Arikunto, 2009). Instrumen tes telah diuji validitasnya dan terdiri atas 40 soal. Dokumentasi berupa data nilai hasil belajar siswa, silabus, daftar nama siswa serta dokumentasi foto selama proses pembelajaran berlangsung.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian eksperimen dilakukan dengan pembelajaran di kelas yang menghasilkan data sebagai berikut.

### 1. Analisis data awal

Sebelum diberikan perlakuan kepada sampel (kelas eksperimen dan kelas kontrol), peneliti melakukan analisis data dengan memberikan *pretest* yang kemudian akan diuji normalitas dan uji homogenitas sampel. Hasil *pretest* sampel dapat dilihat pada Tabel 1. Berdasarkan Tabel 1. diketahui rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 62,56 dan kelas kontrol 62,73.

**Tabel 1.** Analisis data *pretest* sampel

No	Kriteria	Eksperimen	Kontrol
1	Jumlah siswa	32	32
2	Nilai terendah	40	40
3	Nilai tertinggi	75	75

Rata-rata	62,56	62,73
-----------	-------	-------

a. Uji normalitas

Hasil uji normalitas *pretest* kelas eksperimen diperoleh  $\chi^2_{hitung} = 4,23$  sedangkan kelas kontrol diperoleh  $\chi^2_{hitung} = 6,05$ . Untuk taraf signifikan  $\alpha = 5\%$  dengan dk = k-3 diperoleh  $\chi^2_{tabel} = 7,815$  karena  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji homogenitas

Hasil uji homogenitas pada taraf signifikan  $\alpha = 5\%$  dengan dk pembilang = nb-1 = 32-1 = 31, dk penyebut = nk-1 = 32-1 = 31, maka  $F_{tabel} = 1,82$ . Perhitungan uji homogenitas nilai *pretest* diperoleh  $F_{hitung} = 1,059$  karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka dapat disimpulkan kedua kelas tersebut dalam keadaan homogen.

2. Analisis data akhir

Setelah pemberian perlakuan pada kedua sampel, sampel diberi *posttest* untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar. Hasil *posttest* dapat dilihat pada Tabel 2. Berdasarkan Tabel 2. diketahui rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen 79,22 dan kelas kontrol 73,83.

**Tabel 2.** Analisis data *posttest* sampel

No	Kriteria	Eksperimen	Kontrol
1	Jumlah siswa	32	32
2	Nilai terendah	60	60
3	Nilai tertinggi	95	87,5
Rata-rata		79,22	73,83

a. Uji normalitas

Hasil uji normalitas *posttest* kelas eksperimen diperoleh  $\chi^2_{hitung} = 4,04$  sedangkan kelas kontrol diperoleh  $\chi^2_{hitung} = 3,24$ . Untuk taraf signifikan  $\alpha = 5\%$  dengan dk = k-3 diperoleh  $\chi^2_{tabel} = 7,815$  karena  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji homogenitas

Hasil uji homogenitas pada taraf signifikan  $\alpha = 5\%$  dengan dk pembilang = nb-1 = 32-1 = 31, dk penyebut = nk-1 = 32-1 = 31, maka  $F_{tabel} = 1,82$ . Perhitungan uji homogenitas nilai *posttest* diperoleh  $F_{hitung} = 1,024$  karena

$F_{hitung} < F_{tabel}$  maka dapat disimpulkan kedua kelas tersebut dalam keadaan homogen.

c. Uji Hipotesis

Hasil uji t terhadap nilai *posttest* menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  pada hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 2,73 sedangkan  $t_{tabel} = 1,99$  untuk taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$  artinya ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

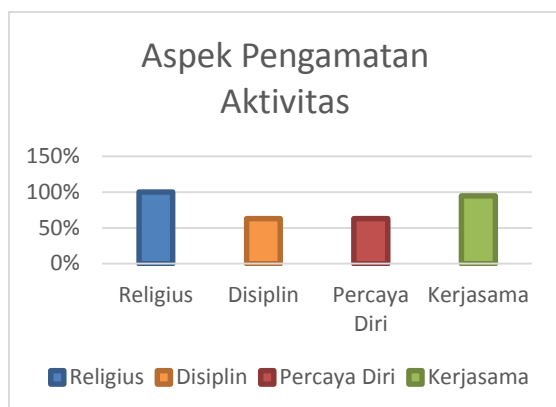
d. Uji gain

Hasil uji *gain* pada kelas eksperimen besarnya mencapai 0,44 dengan kategori peningkatan sedang dan kelas kontrol besarnya faktor *gain* mencapai 0,29 dengan kategori peningkatan rendah.

e. Analisis hasil belajar

Ketuntasan hasil belajar didasarkan pada KKM sebesar 75. Kelas eksperimen jumlah siswa yang tuntas 26 dan yang tidak tuntas 6. Sedangkan di kelas kontrol jumlah siswa yang tuntas 15 dan yang tidak tuntas 17. persentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas eksperimen adalah 81% dan kelas kontrol 47%.

Aktivitas belajar siswa dalam penelitian ini juga diamati pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *drill* disertai media pembelajaran *crossword puzzle* pada saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Pengamatan aktivitas belajar siswa mencakup empat aspek yaitu religius, disiplin, percaya diri dan kerjasama. Berdasarkan hasil analisis dan pengamatan menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *drill* disertai media pembelajaran *crossword puzzle* hasil nilai rata-rata pengamatan aktivitas belajar siswa sebesar 83% yang tergolong tinggi, khususnya aspek kerjasama dan religius namun untuk aspek disiplin dan percaya diri perlu ditingkatkan. Hasil pengamatan aktivitas belajar siswa ditunjukkan pada gambar 1.



**Gambar 1.** Diagram hasil pengamatan aktivitas siswa

Berdasarkan hasil uji analisis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *drill* disertai media pembelajaran *crossword puzzle* memiliki hasil peningkatan yang signifikan dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran ekspositori dengan metode ceramah. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Yuliza Sushanty, dkk (2014) dan Hamzah (2014). Hasil kedua penelitian tersebut menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar yang signifikan sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran *drill*.

Persentase jumlah siswa di kelas eksperimen yang mampu mencapai KKM adalah 81%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *drill* dapat dikatakan berhasil karena telah memenuhi syarat keberhasilan pembelajaran yaitu 75% siswa dalam kelas dapat mencapai KKM. Namun masih terdapat kekurangan yaitu pada kelas eksperimen masih belum bisa mencapai ketuntasan 100% dikarenakan pada kelas tersebut siswa-siswa yang belum mencapai KKM membutuhkan perhatian lebih dan waktu belajar yang lebih lama dibandingkan dengan siswa lainnya. Hal ini menjadi kendala karena waktu penelitian yang terbatas.

Peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *drill* disertai media pembelajaran *crossword puzzle* ini terjadi karena siswa

mendapatkan pengalaman dan suasana pembelajaran yang baru dan menyenangkan. Selain itu inovasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* merupakan hal yang baru bagi siswa, sehingga siswa tertarik dan berkontribusi dengan maksimal dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan yang dinyatakan oleh Umar (2013) bahwa media pembelajaran merupakan alat, metodik, dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara guru dan siswa dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *drill* disertai media pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran TIK pokok bahasan fungsi menu dan ikon Microsoft Word 2007 dan terdapat perbedaan hasil belajar yang cukup signifikan dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran ekspositori dengan metode ceramah.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan dapat disimpulkan bahwa :

- 1) Penerapan model pembelajaran *drill* disertai media pembelajaran *crossword puzzle* pada materi menu dan ikon *Microsoft Word 2007* mempunyai aktivitas belajar siswa yang tinggi.
- 2) Terdapat peningkatan pada hasil belajar yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *drill* dan penerapan model pembelajaran ekspositori dengan metode ceramah pada mata pelajaran TIK pada pokok bahasan fungsi menu dan ikon *Microsoft Word 2007* di SMP Negeri 12 Semarang. Hal ini ditunjukkan dengan nilai hasil peningkatan rata-rata dari uji gain untuk penerapan model pembelajaran *drill* sebesar 0,44 dalam kategori sedang dan penerapan model pembelajaran ekspositori dengan metode

ceramah sebesar 0,29 dalam kategori rendah. Selain itu, terdapat perbedaan persentase nilai ketuntasan KKM dalam penerapan model pembelajaran *drill* yang lebih tinggi dibandingkan penerapan model pembelajaran ekspositori dengan metode ceramah. Secara keseluruhan hal

ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *drill* disertai media pembelajaran *crossword puzzle* lebih efektif dibandingkan model pembelajaran ekspositori dengan metode ceramah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2009. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta. : Bumi Aksara.
- Ghannoe, M. 2010. Asah Otak Anda Dengan Permainan Teka-Teki Yang Dirancang Khusus Untuk Kecerdasan. Yogyakarta : Buku Biru.
- Hamzah, M. 2014. Meningkatkan Kemampuan Mengoperasikan Komputer melalui Metode Drill pada Pelajaran TIK di Kelas V SD Negeri 1 Moluo Kecamatan Kwandang Kabupaten Gorontalo Utara. Skripsi. Universitas Negeri Gorontalo. Gorontalo.
- Majid, A. 2013. Strategi Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rusman. 2013. Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Bandung: ALFABETA, cv.
- Sushanty, Y., Maskun, dan M. Basri. 2014. Penerapan Model *Drills* Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran IPS. Skripsi. FKIP Unila. Bandar Lampung.
- Susilowati, E., S. Sigit, dan H. Nurhasan. 2013. Penggunaan Metode Pembelajaran *Drill* Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi: Jurnal Pendidikan Ekonomi-BKK Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret 1(3): 1-10.
- Umar. 2013. Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbiyah*. 10(2): 126-141.